

KARTA PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	0212.2.EDUP1.A.PP2D	
Nazwa przedmiotu w języku	polskim	Propedeutyka programów 2D Propedeutics of 2D programs
	angielskim	

1. USYTUOWANIE PRZEDMIOTU W SYSTEMIE STUDIÓW

1.1. Kierunek studiów	Sztuki plastyczne
1.2. Forma studiów	Stacjonarne
1.3. Poziom studiów	Licencjackie
1.4. Profil studiów*	Ogólnoakademicki
1.5. Osoba przygotowująca kartę przedmiotu	dr Alicja Wieczorek
1.6. Kontakt	alicia.wieczorek@ujk.edu.pl

2. OGÓLNA CHARAKTERYSTYKA PRZEDMIOTU

2.1. Język wykładowy	polski
2.2. Wymagania wstępne*	brak

3. SZCZEGÓŁOWA CHARAKTERYSTYKA PRZEDMIOTU

3.1. Forma zajęć	wykłady	
3.2. Miejsce realizacji zajęć	zajęcia tradycyjne w pomieszczeniu dydaktycznym UJK	
3.3. Forma zaliczenia zajęć	Zaliczenie z oceną (semestr I)	
3.4. Metody dydaktyczne	Podające: wykład, instruktaż Problemowe: dyskusja	
3.5. Wykaz literatury	podstawowa	1.Glitschka, Von, Grafika vectorowa : szkolenie podstawowe Gliwice : HELION, 2012. 2.Adobe Illustrator CS5/CS5 PL : oficjalny podręcznik / tłumaczenie Joanna Zatorska., Gliwice : Wydawnictwo Helion, copyright © 2011. 3.Adobe Photoshop CS5/CS5 PL : oficjalny podręcznik / Adobe Creative Team ; tłumaczenie: Zbigniew Waśko, Gliwice : Wydawnictwo Helion, copyright © 2011.
	uzupełniająca	1.Lieser, Wolf, The world of digital art / Wolf Lieser ; written contributions by Tilman Baumgärtel et al. ; [transl. Robyn Anderson]. Potsdam : H. F. Ullmann : Tandem Verlag, 2010. 2. Cendrowski, Kamil ,Adobe Photoshop 6 : efekty / Warszawa : "Translator", 2001. 3. Joanna Walewska-Choptiany. Cyfrowa dekada : związki sztuki i technologii w latach 1960-1975 /

4. CELE, TREŚCI I EFEKTY UCZENIA SIĘ

1. Cele przedmiotu (z uwzględnieniem formy zajęć)
C1. WIEDZA – Zapoznanie z wiedzą na temat grafiki cyfrowej oraz programami do grafiki 2D,
C2. UMIEJĘTNOŚCI – przekazanie umiejętności w zakresie rozróżniania funkcji i obszarów wykorzystania grafiki rastrowej i wektorowej, przestrzeni barw, doboru odpowiednich programów oraz metod zapisu.
C3. KOMPETENCJE SPOŁECZNE – przekazanie kompetencji prowadzenia dyskusji na temat programów 2D
2. Treści programowe (z uwzględnieniem formy zajęć)
Informacje na temat grafiki cyfrowej – rastrowej i wektorowej. Obszary wykorzystania obu rodzajów grafiki cyfrowej. Wady i zalety grafiki wektorowej i cyfrowej. Programy do grafiki 2D. Edycja i zapis grafiki na przykładzie wybranych programów graficznych. Przestrzenie barw i ich zastosowanie. Prezentacja przykładowych dzieł wykonanych za pomocą programów 2D. Dyskusja na temat programów do tworzenia grafiki cyfrowej.

4.1. Przedmiotowe efekty uczenia się

Efekt	Student, który zaliczył przedmiot	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się
w zakresie WIEDZY:		
W01	ma szczegółową wiedzę dotyczącą programów 2D i ich zastosowania	EDUP1A_W01
W02	zna zasady tworzenia prac artystycznych i projektowych w programach graficznych, posiada wiedzę związaną z technologiami stosowanymi w obszarach sztuki cyfrowej 2D	EDUP2A_W03
w zakresie UMIEJĘTNOŚCI:		
U01	samodzielnie podejmuje decyzje odnośnie tworzenia koncepcji i realizacji prac cyfrowych	EDUP2A_U0

	korzystając z adekwatnych programów graficznych	3
U02	potrafi przewidzieć efekty projektowanych i realizowanych prac artystycznych podczas pracy w programach 2D	EDUP2A_U04
w zakresie KOMPETENCJI SPOŁECZNYCH:		
K01	rozumie potrzebę uczenia się przez całe życie oraz proces doskonalenia umiejętności kreatywnych, ekspresji twórczej innych osób	EDUP2A_K01
K02	posiada umiejętność samooceny również konstruktywnej krytyki w stosunku do działań twórczych innych osób	EDUP2A_K04

4.4. Sposoby weryfikacji osiągnięcia przedmiotowych efektów uczenia się

Efekty przedmiotowe (symbol)	Sposób weryfikacji (+/-)																				
	Egzamin ustny/pisemny*			Kolokwium*			Projekt*			Aktywność na zajęciach*			Praca własna*			Praca w grupie*			Inne (jakie?)* np. test - stosowany w e-learningu		
	Forma zajęć			Forma zajęć			Forma zajęć			Forma zajęć			Forma zajęć			Forma zajęć			Forma zajęć		
	W	C	...	W	C	...	W	C	...	W	C	...	W	C	...	W	C	...	W	C	...
...W01										+											
...										+											
...U01										+											
...										+											
...K01										+											
...										+											

*niepotrzebne usunąć

4.5. Kryteria oceny stopnia osiągnięcia efektów uczenia się

Forma zajęć	Ocena	Kryterium oceny
wykład (W) (w tym e-learning)	3	Uczestnictwo w zajęciach - minimum 50% obecności. Znajomość zagadnień związanych z programami 2D.
	3,5	Uczestnictwo w zajęciach - minimum 60% obecności. Znajomość zagadnień związanych z programami 2D. Umiejętność rozróżniania funkcji i obszarów wykorzystania grafiki rastrowej i wektorowej, przestrzeni barw, doboru odpowiednich programów oraz metod zapisu.
	4	Uczestnictwo w zajęciach - minimum 70% obecności. Znajomość zagadnień związanych z programami 2D. Szczegółowa wiedza dotycząca programów 2D i ich zastosowania. Umiejętność rozróżniania funkcji i obszarów wykorzystania grafiki rastrowej i wektorowej, przestrzeni barw, doboru odpowiednich programów oraz metod zapisu. Znajomość zasad tworzenia prac artystycznych i projektowych w programach graficznych, posiadanie wiedzy związanej z technologiami stosowanymi w obszarach sztuki cyfrowej 2D.
	4,5	Uczestnictwo w zajęciach - minimum 80% obecności. Znajomość zagadnień związanych z programami 2D. Szczegółowa wiedza dotycząca programów 2D i ich zastosowania. Umiejętność rozróżniania funkcji i obszarów wykorzystania grafiki rastrowej i wektorowej, przestrzeni barw, doboru odpowiednich programów oraz metod zapisu. Znajomość zasad tworzenia prac artystycznych i projektowych w programach graficznych, posiadanie wiedzy związanej z technologiami stosowanymi w obszarach sztuki cyfrowej 2D. Udział w dyskusji.
	5	Uczestnictwo w zajęciach - minimum 90% obecności. Znajomość zagadnień związanych z programami 2D. Szczegółowa wiedza dotycząca programów 2D i ich zastosowania. Umiejętność rozróżniania funkcji i obszarów wykorzystania grafiki rastrowej i wektorowej, przestrzeni barw, doboru odpowiednich programów oraz metod zapisu. Znajomość zasad tworzenia prac artystycznych i projektowych w programach graficznych, posiadanie wiedzy związanej z technologiami stosowanymi w obszarach sztuki cyfrowej 2D. Samodzielnie podejmowanie decyzji odnośnie tworzenia koncepcji i realizacji prac cyfrowych korzystając z adekwatnych programów graficznych. Udział w dyskusji. Wykazanie się umiejętnością samooceny i konstruktywnej krytyki w stosunku do działań twórczych innych osób.

5. BILANS PUNKTÓW ECTS – NAKŁAD PRACY STUDENTA

Kategoria	Obciążenie studenta	
	Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne
LICZBA GODZIN REALIZOWANYCH PRZY BEZPOŚREDNIM UDZIALE NAUCZYCIELA /GODZINY KONTAKTOWE/	12	

<i>Udział w wykładach*</i>	12	
<i>Udział w ćwiczeniach, konwersatoriach, laboratoriach*</i>		
<i>Udział w egzaminie/kolokwium zaliczeniowym*</i>		
<i>Inne (należy wskazać jakie? np. e-learning)*</i>		
SAMODZIELNA PRACA STUDENTA /GODZINY NIEKONTAKTOWE/	13	
<i>Przygotowanie do wykładu*</i>		
<i>Przygotowanie do ćwiczeń, konwersatorium, laboratorium*</i>		
<i>Przygotowanie do egzaminu/kolokwium*</i>		
<i>Zebranie materiałów do projektu, kwerenda internetowa*</i>		
<i>Opracowanie prezentacji multimedialnej*</i>		
<i>Inne (jakie?)*</i>		
ŁĄCZNA LICZBA GODZIN	25	
PUNKTY ECTS za przedmiot	1	

**niepotrzebne usunąć*